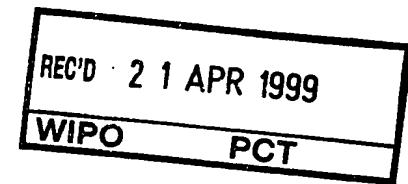




KONGERET NORGE

The Kingdom of Norway

PCT/NO 99/00053



No 99/13

## Bekreftelse på patentsøknad nr

*Certification of patent application no*

### PRIORITY DOCUMENT

SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

**1998 5731**

**09/601967**

► Det bekreftes herved at vedheftede dokument er nøyaktig utskrift/kopi av ovennevnte søknad, som opprinnelig inngitt 1998.12.08

► *It is hereby certified that the annexed document is a true copy of the above-mentioned application, as originally filed on 1998.12.08*

Priority is claimed from patent application no 19980714 filed on 1998.02.20

1999.02.25

*Freddy Strømmen*

Freddy Strømmen  
Seksjonsleder

*Mette E. Hansen*

Mette E. Hansen



**PATENTSTYRET**  
Styret for det industrielle rettsvern

JFL/GJ

7.12.98

E.05391

**Morten Nyborg AS**  
c/o Clarion IMP. AS  
Drammensvn. 145  
0212 OSLO

Oppfinner(e):

**Morten Nyborg**  
Lilleengveien 1B  
1342 JAR

**Fremgangsmåte og anordning for å etablere telenettbasert kontakt mellom et utvalg av  
TV-seere og et etablert spillprogram**

Den foreliggende oppfinnelse vedrører en fremgangsmåte og anordning for å kunngjøre til TV-seere via deres TV-apparatskjerm en nøkkelkode til bruk for opprettelse av telenettbasert kontakt mellom et utvalg av seerne og et etablert spillprogram.

5 Fremgangsmåter og anordninger av den innledningsvis nevnte type er velkjente og er tatt i bruk i forbindelse med typiske TV-spill som ligner dataspill og der seeren via sitt telefonapparats tastblokk kan kommunisere med TV-spill programmet. Ofte har TV-selskapet frembragt på TV-apparatets skjerm et telefonnummer som seerne kan ringe, og det vil i slike tilfeller bli opp til TV-selskapet å plukke ut de spillerne som skal få delta. De premier som ofte settes opp i slike TV-spill programmer er relativt moderate.

10 Det har imidlertid vært en hensikt med foreliggende oppfinnelse å tilveiebringe både en fremgangsmåte og en anordning som muliggjør at TV-selskapet eller spilloperatøren reelt ikke selv vil ha mulighet til å velge ut hvilke seere som skal få delta i det oppsatte spillprogram. Likeledes vil den nøkkelkoden som TV-seerne må oppfange for eventuelt å kunne opprette den telenettbaserte kontakten bli valgt vilkårlig, slik at ingen på forhånd vil kunne vite om koden, f.eks. et telefonnummer. Derved vil alle seere reelt sett få samme mulighet til å koble seg opp til spillprogrammet, men hvor det avgjørende er med hvilken hastighet dette skjer.

15 20 Ifølge oppfinnelsen foreslås det ved den innledningsvis nevnte fremgangsmåte at nøkkelkoden har elementer som hver overføres suksessivt til TV-apparatets skjerm i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV-program og/eller i minst ett TV-reklameinnslag, og at nøkkelkoden ved enhver kunngjøring velges automatisk og vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder.

30 Ifølge en foretrukket utførelsesform av fremgangsmåten legges nevnte tidsluker respektivt innenfor valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget. Som et alternativ til dette kan tidslukene resp. legges innenfor vilkårlig valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

35 Ved at nøkkelkoden velges automatisk og vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder, vil enkelte "dyktige" seere ikke lett kunne sitte klar til å ringe et bestemt nummer så snart TV-selskapet gir anledning til dette. Først når samtlige elementer suksessivt er blitt vist, vil seeren ha kjennskap til nøkkelkoden.

Utvalget av seere bestemmes som funksjon av et forutbestemt antall av seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

Varigheten og/eller posisjonen av tidslukene innenfor en respektiv tidsseksjon blir,

5 ifølge fremgangsmåten, valgt vilkårlig. Dette betyr at i et TV-reklame innslag kan nevnte tidsluker legges vilkårlig innenfor hvert reklameinnslag, slik at de viste tegn i form av nøkkelkodens elementer fremkommer på skjermen ved ulike tidspunkter i en visningssekvens, hvilket betyr at seeren må følge med i hele visningssekvensen for å kunne oppfange hvilket nøkkelkodeelement som der fremkommer.

10

Videre vil det, ifølge oppfinnelsen være mulig å velge visningsvarigheten og/eller plasseringen av nøkkelkodeelementene innenfor den respektive tidsluke på en vilkårlig måte. Dette betyr at f.eks. de første tegn i nøkkelkoden kan vises med relativt lang varighet, mens de siste tegnene vises med meget kort varighet og på et vilkårlig utsnitt

15

av det viste TV-program eller TV-reklame innslag.

Den vilkårlige velgingen utføres hensiktsmessig ved hjelp av en automatisk virkende velgerinnretning, slik at eksempelvis personer ansatt i TV-selskapet ikke foretar slikt valg manuelt. Derved hindres at ansatte i TV-selskapet skal kunne mistenkes for å 20 kunne gi enkelte seere lettere adgang til spillprogrammet, f.eks. et TV-spill.

Ifølge oppfinnelsen kan seerne opprette nevnte kontakt med TV-kanaloperatøren eller spillprogramoperatøren via telefonnett eller datamaskin-kommunikasjonsnett.

25 Den innledningsvis nevnte anordning kjennetegnes ved en nøkkelkodetegnator som genererer nøkkelkodens elementer og overfører hvert av disse suksessivt til TV-apparatet i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV-program og/eller i minst ett TV-reklameinnslag, idet nøkkelkodetegnatoren er innrettet til ved enhver nøkkelkodekunngjøring å velge 30 nøkkelkoden vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder, og en telenettlinjekobler for å koble til spillprogrammet et forutbestemt antall av TV-seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

Ifølge en utførelsesform av anordningen ligger de nevnte tidsluker respektivt innenfor 35 valgte tidssekvenser av TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

Eventuelt kan tidssekvensene være vilkårlig valgte.

En tidslukegenerator er tilveiebragt for å bestemme en tidslukes plassering innenfor en respektiv tidsseksjon. Videre er en tidsseksjonsgenerator tilveiebragt for å bestemme tidsseksjonenes plassering innenfor TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

5

De nevnte nøkkelkoder kan fullstendig eller delvis utgjøre f.eks. sifre i et telefonnummer, symboler, bokstaver eller kombinasjoner av slike

10 Tidslukegeneratoren er tilveiebragt for vilkårlig å velge varighet og/eller plassering av tidslukene innenfor en respektiv tidsseksjon.

Videre vil det være fordelaktig å la nøkkelkode-generatoren være innrettet til vilkårlig å velge visningsvarigheten og/eller posisjonen av nøkkelkodeelementene innenfor en respektiv tidsluke.

15

Oppfinnelsen skal nå nærmere forklares under henvisning til de vedlagte tegningsfigurer, idet disse viser en for oppfinnelsen ikke-begrensende utførelsесform.

Fig. 1 viser et tidsdiagram for å anskueliggjøre oppfinnelsen.

20

Fig. 2 viser et typisk, forenklet kretsskjema over anordningen, ifølge oppfinnelsen.

25 På fig. 1 er det med henvisningstallet 1 angitt den for eksemplet valgte nøkkelkode, nemlig tallet 58213. Disse tall, som utgjør eksempelvis de fem siste sifre i et telefonnummer, f.eks. 800 58213, skal presenteres innenfor et TV-program eller et TV-reklame innslag, f.eks. oppdelt i fem tidsseksjoner I, II, III, IV og V. I det valgte eksempel har disse fem tidsseksjoner et innbyrdes varighetsforhold lik 4,0: 2,5: 6,0: 3,5: 5,0. Disse tidsseksjoner som kan bestemmes av f.eks. et pulstog 2. Tidslukene innenfor hvilke de respektive nøkkelkodeelementer skal vises, kan bestemmes av eksempelvis et 30 pulstog som angitt med henvisningstallet 3.

På denne måten er det mulig ikke bare å bestemme hvor i tidsvarigheten av et TV-innslags sekvens nøkkelkodelementet skal vises, men også varigheten av en slik visning, styrt av pulsbredden på hver av pulsene 3.

35

For å kunne utføre oppfinnelsen foreslås det tilveiebragt en nøkkelkode-generator 4 som er i stand til å generere nøkkelkodens 1 elementer vilkårlig blant et forutbestemt antall

av forhåndslagret, ulike nøkkelpoder som er knyttet til et tilgjengelig antall alternative telefonlinjer 5. Synkroniseringspulser 6 føres til en inngang på generatoren 4 og samtidig til en TV-program eller TV-reklame frembringer, f.eks. en videospiller 7, CD ROM stasjon, filmfremviser eller TV-kamera. Den vilkårlig valgte nøkkelpode, f.eks. 5 en sifferrekke, i dette tilfellet 800 58213 tilføres en linjekobler 8, slik at kun den korrekte linjetilkoblingsenhet 9 for det aktuelle telefonnummer blir tilkoblet. Generatoren 4 står også i forbindelse med en tidssekssjonsgenerator 10 som bestemmer tidssekssjonene innenfor hvilke de angeldende nøkkelpode-elementer skal fremkomme. For ytterligere å spesifisere plasseringen og varigheten av hvert nøkkelpodeelement 10 innenfor en tidssekssjon er også tilveiebragt en tidslukkegenerator 11 som kan være av en type som vilkårlig bestemmer tidslukkens plassering i tidssekssjonen og tidslukkens varighet. De signaler som fremkommer fra generatoren 4 samt fra det TV-program eller 15 TV-innslag som samtidig avspilles føres til en videoblander 12 og derfra til en sendeenhet 13, enten for trådløs kommunikasjon via en sendeantenne 14 til en mottaksantenne 15 på et TV-apparat 16, eller via en kabelforbindelse 17 mellom 15 senderen 13 og TV-apparatet 16. Den trådløse kommunikasjonen kan også skje via en satellitt (ikke vist).

Når seeren har observert samtlige elementer i nøkkelpoden, slik som f.eks. en 20 sifferrekke, må vedkommende seer eller seere slå det riktige nummer på tastblokken 18 av brukerens telefonapparat 19. I det valgte, ikke begrensende eksempel, har man tenkt at kun fem av de seere som først oppretter kontakt vil få tilgang til TV-selskapets TV-spill. Linjekobleren 8 danner forbindelse med et sentralt grensesnitt 20 for tilpasning mellom signaler fra tastblokken 18 og en etter grensesnittet 20 innkoblet datamaskin 21 25 som inneholder den nødvendige programvare for det TV-spill som skal utføres av seerne. Den seer som best løser de problemer og oppgaver som gis i TV-spillet vil bli registrert med sitt telefonnummer i en registratør 22 tilkoblet datamaskinen 21. Denne registratør kan eventuelt inneholde et sentralt telefonregister (f.eks. lagret på CD-ROM) for ved kåring av vinner i TV-spillet å kunne fremvise på skjermen vinnerens navn.

30 Innenfor oppfinnelsens ramme vil det selvsagt være mulig å modifisere den krets som er vist på fig. 2 uten derved særlig å avvike fra oppfinnelsens idé og omfang.

Som alternativ til å bruke telefonapparat for å etablere kontakt via telenettet, kan det 35 brukes f.eks. en PC 23 med tastatur 23' som kommuniserer med prosessoren 21 via en datatjener 24 ved bruk av dataveier 26, 27, 28 angitt med bokstaven F. Andre PC'er

(ikke vist) kan kommunisere på tilsvarende måte, men kun et utvalg av PC'ene får tilgang til prosessoren 21.

5 Kommunikasjonen fra sentralen til seeren kan eventuelt gjøres hørbar via telefonapparatet eller interaktivt optisk via TV-skjermen eller i retur via PC-skjermen 23".

10 Selv om det vil fremgå av det ovenstående at TV-selskapet kan administrere et spillprogram, enten hørbart eller visuelt, skal det forstås at en separat spillobservatør like gjerne kunne ha ivaretatt slik administrering.



P a t e n t k r a v

1.

5 Fremgangsmåte for å kunngjøre til TV-seere via deres TV-apparatskjerm en nøkkelkode til bruk for opprettelse av telenettbasert kontakt mellom et utvalg av seerne og et etablert spillprogram,

**k a r a k t e r i s e r t v e d**

10 at nøkkelkoden har elementer som hver overføres suksessivt til TV-apparatets skjerm i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV -program og/eller i minst ett TV-reklameinnslag, og  
at nøkkelkoden ved enhver kunngjøring velges automatisk og vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder.

2.

15 Fremgangsmåte som angitt i krav 1, **k a r a k t e r i s e r t v e d**  
at nevnte tidsluker respektivt legges innenfor valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/ eller TV-reklameinnslaget.

3.

20 Fremgangsmåte som angitt i krav 1, **k a r a k t e r i s e r t v e d**  
at nevnte tidsluker respektivt legges innenfor vilkårlig valgte tidsseksjoner av TV- programmet og/ eller TV-reklameinnslaget.

4.

25 Fremgangsmåte som angitt i krav 1, 2 eller 3, **k a r a k t e r i s e r t v e d** at utvalget av seere bestemmes som funksjon av et forutbestemt antall av seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

5.

30 Fremgangsmåte som angitt i krav 1, 2, 3 eller 4, **k a r a k t e r i s e r t v e d** at varigheten og/ eller posisjonen av nevnte tidsluker innenfor en respektiv tidsseksjon velges vilkårlig.

6.

35 Fremgangsmåte som angitt i ett eller flere av de foregående krav, **k a r a k t e r i s e r t v e d** at visningsvarigheten og/eller plasseringen av nøkkelkodeelementene innenfor en respektiv tidsluke velges vilkårlig.

7.

Fremgangsmåte som angitt i ett eller flere av kravene 2 - 6, **k a r a k - t e r i s e r t v e d** at nevnte vilkårlige velging utføres ved hjelp en automatisk virkende velgerinnretning.

8.

Fremgangsmåte som angitt i krav 4, **k a r a k t e r i s e r t v e d** at seerne oppretter nevnte kontakt med TV-kanaloperatøren eller spillprogramoperatøren via telefonnett eller datamaskin-kommunikasjonsnett.

9.

Anordning for å kunngjøre til TV-seere via deres TV-apparatskjerm en nøkkelkode til bruk for opprettelse av telenettbasert kontakt mellom et utvalg av seerne og et etablert spillprogram,

**k a r a k t e r i s e r t v e d**

en nøkkelkodeteknologi som genererer nøkkelkoden elementer og overfører hvert av disse suksessivt til TV-apparatet i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV -program og/eller i minst ett TV-reklameinnslag, idet nøkkelkodeteknologien er innrettet til ved enhver nøkkelkodeteknologi å velge nøkkelkoden vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder, og en telenettlinjekobler for å koble til spillprogrammet et forutbestemte antall av TV-seere som ved bruk av nøkkelkoden først klarer å opprette nevnte kontakt.

25

10.

Anordning som angitt i krav 9, **k a r a k t e r i s e r t v e d** at nevnte tidsluker respektivt ligger innenfor valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/eller TV-reklameinnslaget.

30

11.

Anordning som angitt i krav 9, **k a r a k t e r i s e r t v e d** at nevnte tidsluker respektivt ligger innenfor vilkårlig valgte tidsseksjoner av TV-programmet og/eller TV-reklameinnslaget.

12.

Anordning som angitt i krav 8 eller 9, k a r a k t e r i s e r t  
ved at en tidslukegenerator er tilveiebragt for å bestemme en tidslukes plassering  
5 innenfor en respektiv tidsseksjon.

13.

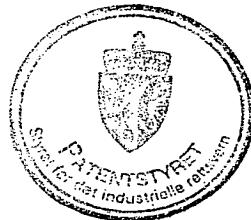
Anordning som angitt i krav 8, 9 eller 10, k a r a k t e r i s e r t  
ved at en tidsseksjons-generator er tilveiebragt for å bestemme tidsseksjonenes  
10 plassering innenfor TV-programmet og/eller TV-reklame innslaget.

14.

Anordning som angitt i krav 10 eller 11, k a r a k t e r i s e r t  
ved at en tidslukegenerator er tilveiebragt for vilkårlig å velge varigheten og/  
15 eller plasseringen av nevnte tidsluker innenfor en respektiv tidsseksjon.

15.

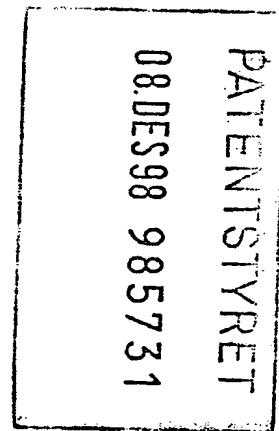
Anordning som angitt i ett eller flere av de foregående krav, k a r a k -  
t e r i s e r t ved at nøkkelkodeelement-generatoren er innrettet til  
20 vilkårlig å velge visningsvarigheten og/eller posisjonen av nøkkelkodeelementene  
innenfor en respektiv tidsluke.



12  
Sammendrag

O. nr. E 05391

Fremgangsmåte og anordning for å kunngjøre til TV-seere via deres TV-apparatskjerm en nøkkelkode til bruk for opprettelse av telenettbasert kontakt mellom et utvalg av seerne og et etablert spillprogram. Nøkkelkoden har elementer som hver overføres suksessivt til TV-apparatets skjerm i form av tegn og/eller symboler, f.eks. tall og/eller bokstaver, innenfor valgte tidsluker i minst ett TV-program og/eller i minst ett TV-reklameinnslag. Nøkkelkoden velges ved enhver kunngjøring automatisk og vilkårlig blant et forutbestemt antall av ulike nøkkelkoder.



1  
Fig. 1

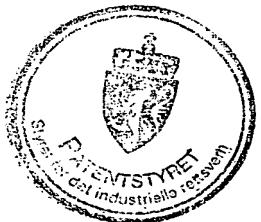
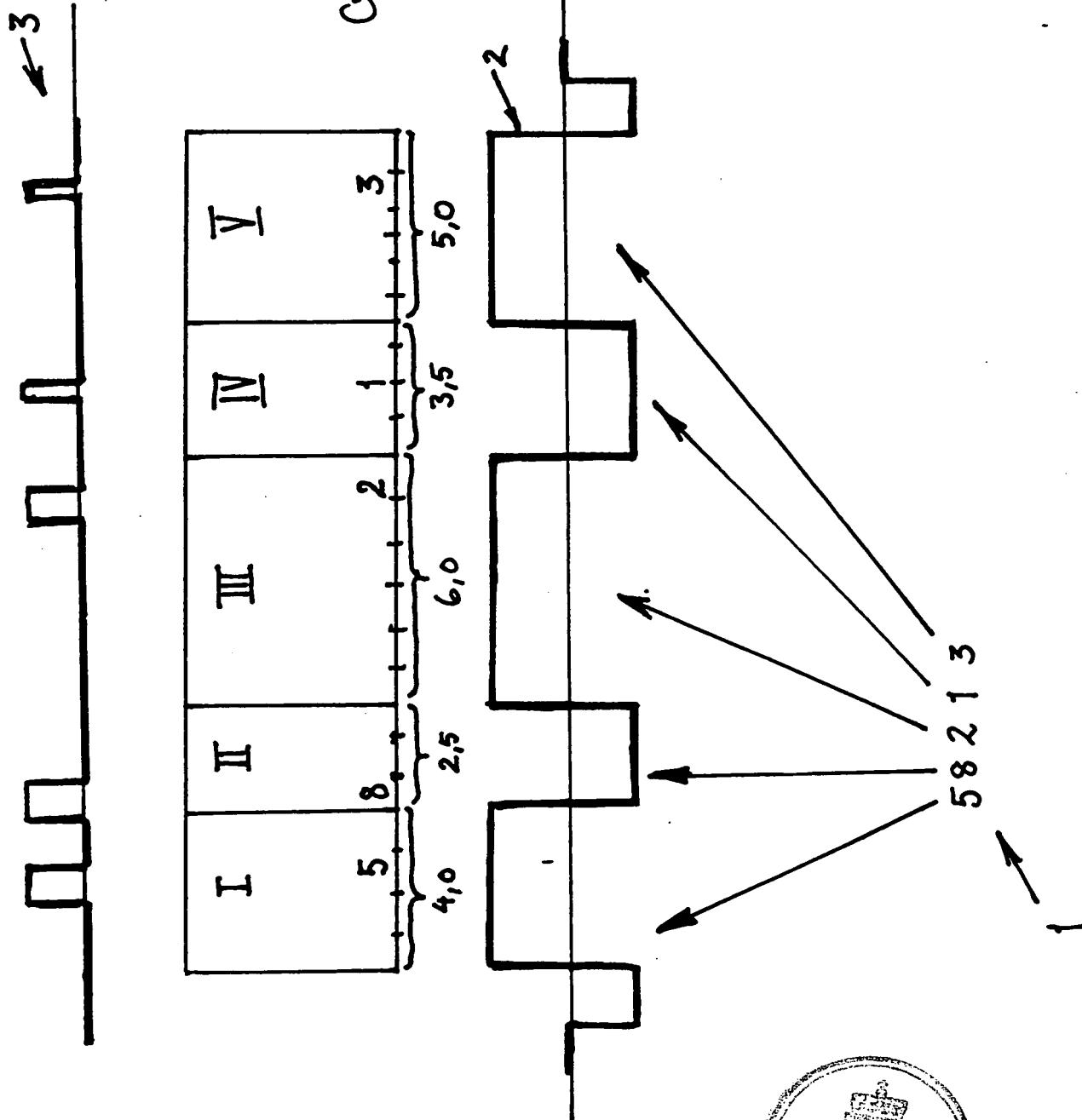
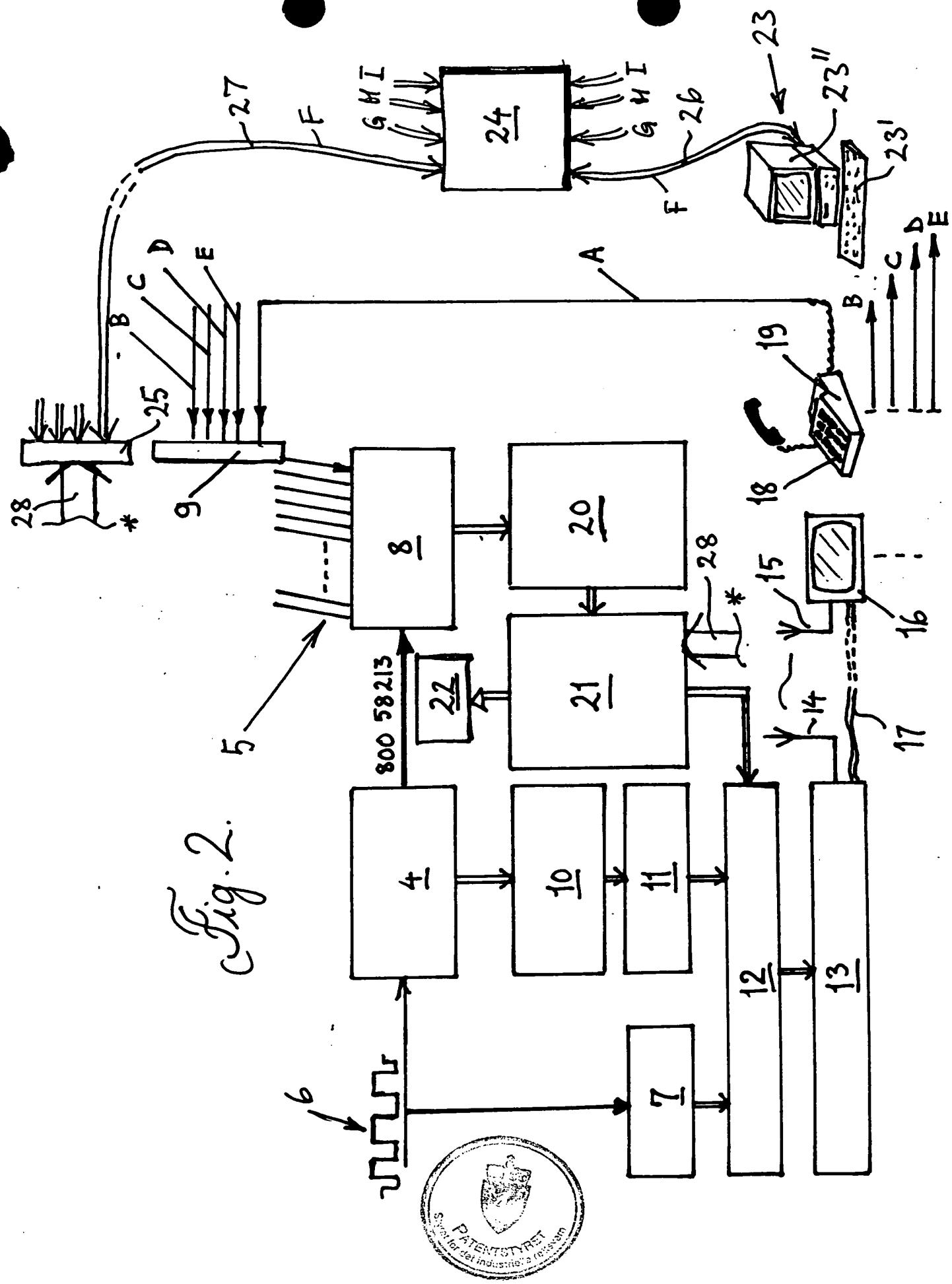


Fig. 2.



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**